

**OPETUSPELIN KEHITTÄMINEN
OPISKELIJAHANKKEENA
- Ohjaavan opettajan näkökulma**

Carita Forsgren

Ammatillisen opettajankoulutuksen
kehittämishanke
Lokakuu 2013
Ammatillinen opettajakorkeakoulu
Tampereen ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Ammatillinen opettajakorkeakoulu

Forsgren, Carita

Opetuspelin kehittäminen opiskelijahankkeena - ohjaavan opettajan näkökulma

Opettajankoulutuksen kehittämishanke 38 sivua + 3 liitesivua
Lokakuu 2013

Käynnistin syksyllä 2012 tutkimus-ja kehityshankkeen työpaikassani, Tampereen ammattikorkeakoulun Taiteen, musiikin ja median koulutusohjelmassa. TKI-hankkeen päämääränä oli saada aikaan suomen kieltä ulkomaalaisille opettava seikkailupeli.

Tässä kehittämishankkeessa kerrotaan, miten peliprojekti eteni ja mitä opiskelijat oppivat, sekä mitä itse opin tällaisen projektin ohjaamisesta opettajan / tuottajan roolissa.

Hankkeessa pohditaan myös, mihin asioihin kannattaa kiinnittää yleisesti huomiota, kun tehdään opetuspelejä.

Asiasanat: opetuspelejä, pelituotanto, projektioppiminen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	HANKKEEN POHJUSTUS.....	7
2.1	Miksi opetuspelejä?	
2.2	Pelien avulla oppimisesta	
2.2.1	Mikä aiheeksi opetuspeleille?	
2.2.2	Millainen suomen kielen opetuspelejä?	
2.3	Mitä elementtejä tarvitaan onnistuneeseen tietokonepeleihin?	
2.3.1	Tietokonepelien tuottamisesta / scrum-malli	
3	MITEN PROJEKTI ETENI.....	16
3.1	Opiskelijatyöryhmän kokoaminen	
3.2	Rahoituksen hankkiminen	
3.3	Yhteistyökumppanin hakeminen	
3.3.1	Finn Lectura	
3.3.2	TAKK ja Tredea	
3.3.3	Otava	
3.4	Työryhmän kokoontumiset	
3.4.1	Ristiriitoja ja ongelmia	
3.5	Loppuvaihe ja demon esittely	
3.6	Mitä saatiin aikaan?	
4	OPISKELIJOIDEN ANTAMA PALAUTE.....	30
5	OMAT POHDINNAT OPETTAJAN ROOLISSA.....	31
5.1	Kannattaako pelejä kehittää opettajavetoisesti?	
5.2	Opiskelijoiden motivointi?	
5.3	Oliko scrum-malli toimiva?	
5.4	Olisinko ohjaavana opettajana/tuottajana voinut estää ristiriidat?	
5.5	Entä jos kyseessä olisi ollut kaupallinen projekti?	
6	YHTEENVETO.....	36

LÄHTEET.....	37
LIITTEET.....	39

1 JOHDANTO

Syksyllä 2012 TAMK:ssa käynnistyi tutkimus- ja kehityshanke, jonka tarkoituksena oli tuottaa yhdessä median opiskelijoiden kanssa opetuspelejä tietokoneelle ja mobiililaitteille. Tässä tekstissä tarkasteltiin kvalitatiivisesti, miten hanke eteni, mitä opiskelijat siitä oppivat ja mitä itse opin opettajana ja hankkeen vetäjänä. Tekstissä käytiin läpi hieman yleistä asiaa pelien avulla oppimisesta sekä pelinsuunnittelusta kirjallisuuden pohjalta. Pohdintaosuudessa hanketta reflektoitii eri näkökulmista.

Alkuperäisenä tavoitteena oli opetuspelejä tekeminen. Aloitin hankkeen ottamalla selvää, mitä opetuspelejä oli jo saatavilla, ja päädyin ideoiden karsimisen jälkeen suomen kieltä ulkomaalaisille opettamaan seikkailu-tyyppiseen peliin. Halusin tietää, voisiko suomen oppimisesta tehdä hauskan kokemuksen pelin avulla. Täytin TAMK:n hankevalmistelukaavakkeen ja sain TKI-valmistelutunteja syksyksi 2012.

Syksyn aikana luin kirjallisuutta sekä tietokonepelien kehittämisestä että pelien käyttämisestä oppimiseen. Kävin myös keskusteluja TAMK:n suomen opettajan Marja Oksasen kanssa siitä, mitä peli mahdollisesti voisi sisältää. Otin myös selvää tietokonepelien erilaisista rahoitusmahdollisuuksista, julkaisualustoista sekä ansaintamalleista.

Alkuvuodesta 2013 lähdin Helsinkiin EDUCA-messuille, joilta toivoin löytäväni yhteistyökumppanin, mahdollisesti jonkin kustantamon. Kävin neuvotteluja kahden kustantamon, Finn Lecturan ja Otavan oppimateriaalien edustajien kanssa kevään aikana. Samalla kokosin opiskelijaryhmän, joka löytyi kevään pelikurssikokonaisuuden osallistujista. Puolet ryhmän jäsenistä sattui olemaan ulkomaisia vaihto-opiskelijoita, jotka tunsivat suomen kielestä hädin tuskin alkeet.

Opiskelijat aloittivat pelin suunnittelun ja työstämisen helmikuussa 2013, ja aikaansaatu pelidemo esiteltiin TAMK:n pääkampuksella järjestetyssä tapahtumassa 8. toukokuuta 2013. Miten hanke eteni? Millainen oli oma roolini opettajan, tuutorin ja pelituottajan roolien välimaastossa? Millaista palautetta

sain opiskelijoilta projektin jälkeen? Oliko prosessi tässä tapauksessa tärkeämpi kuin se, mitä saatiin aikaan? *Oliko projektista hyötyä, ja jos oli, niin mitä?*

2 HANKKEEN POHJUSTUS

TAMK:n International Media Programme tarjoaa medianomikoulutusta englannin kielellä, minkä lisäksi koulutusohjelma ottaa vastaan 60-80 ulkomaista vaihto-opiskelijaa joka lukuvuosi. Joka talvi koulutusohjelma järjestää pelikurssikokonaisuuden, jonne on osallistunut myös muutamia vaihto-opiskelijoita Tietojenkäsittelyn koulutusohjelman eli TiKon puolelta. Kun aloitin koulutusohjelmassa lehtorina, kuulin että TKI-hankkeita kaivattiin lisää, ja koska en ollut aiemmin sellaista tehnyt, päätin kokeilla miten se onnistuisi.

2.1 Miksi opetuspel?

Olin edellisenä keväänä seurannut pelikurssien opiskelijoiden tuotoksia, eikä yksikään niistä ollut *serious game* eli opetus- tai koulutuspel, joten ymmärsin ettei sellaisia syntyisi välttämättä spontaanisti opiskelijoiden keskuudessa. Kun valmistuin vuonna 1994 graafiseksi suunnittelijaksi Essenin yliopistosta Saksasta, tein diplomityönäni lapsille suunnatun tietokonepelin, jonka oli tarkoitus opettaa tähtitieteen alkeita. Olen myös tuottanut ja käsikirjoittanut tähtitiedettä käsittelevän näytöksen, jota esitettiin Tiedekeskus Heurekassa vuonna 2001-2002. Sen vuoksi päätin valita opetuspelin tekemisen.

Valintaan vaikutti myös, että mietin kuinka omat kouluikäiset lapseni - ja muut heidän kaltaisensa - voisivat saada tukea opintoihinsa tekemällä jotain hauskaa, siis pelaamalla tietokonepeliä.

2.2 Pelien avulla oppimisesta

Yleensä pelit mielletään hauskanpidon ja ajankulun välineiksi. Pahimmillaan pelit - niin tietokoneella pelattavat kuin ns. perinteisetkin pelit - saattavat häiritä henkilön elämää, jos pelaaja tulee riippuvaiseksi jostakin pelistä.

Voiko peleistä oppia jotakin? Voiko niitä käyttää oppimisen välineinä? Hyvän esimerkin oppimisesta tarjoaa shakki, jonka alkuperäinen intialainen versio *chaturanga* luotiin taistelusimulaatiopeliksi.

"The military has a very long history of using games for training. Among the oldest war games are the board game Chaturanga from India and the Chinese Wei Hei, both from about four thousand years ago (Michael & Chen, 2006). These games with simple rules, allowing officers to become better planners for battles, have evolved into extremely complex simulators for tanks, helicopters, group training, etc." (Susi, Johannesson, Backlund, 2007,1)

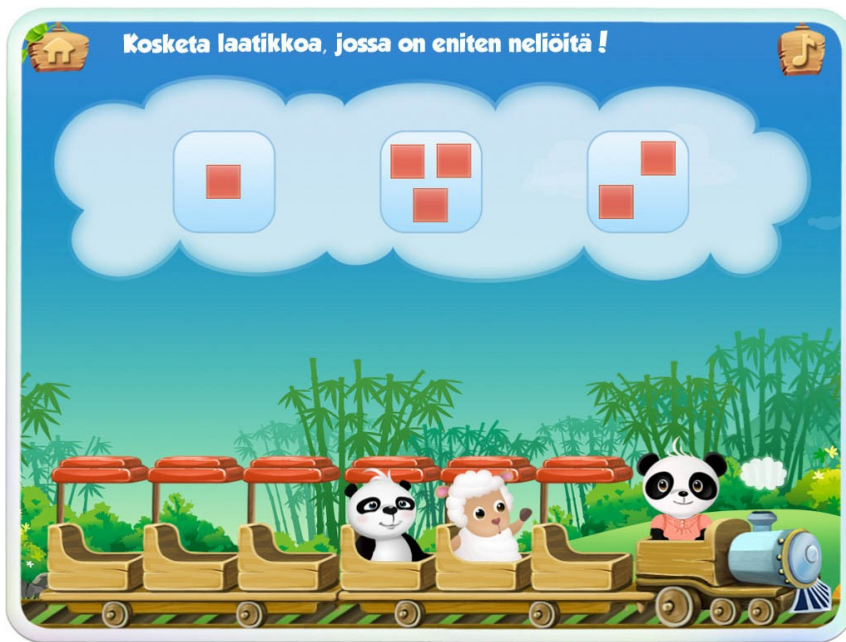
Simulaatiopelit ovat nousseet tärkeäksi opettamisen välineeksi monilla ammattialoilla. Niitä käytetään mm. sotilaskoulutuksessa, terveydenhoitoalalla ja kaupallisissa ammateissa.

Ralph Koster mainitsee kirjassaan *A Theory of Fun for Game Design* esimerkiksi seuraavat taidot, joita erilaisten tietokonepelien pelaaminen kehittää:

- ympäristön ja ympärillä olevan tilan tutkiminen
- avaruudellinen päättelykyky
- sosiaaliset taidot, ryhmätyötaidot
- työkalujen kehittäminen yksittäisistä elementeistä
- ongelmien ratkaisutaidot
- todennäköisyyksien päättelyminen
- muistaminen
- motoriset taidot
- järjestelytaito

(Koster, 2005, 52-64)

Tabletti- ja mobiilisovellukset sekä -pelit kasvattavat kaiken aikaa suosiotaan, ja varsinkin lapsille suunnataan paljon opetuspelejä. Esimerkiksi suomalaisen BeiZ-yhtiön kehittämä Lolan matikkajuna sekä muut Lola-pelit ovat sekä suosittuja että palkittuja 3-7-vuotiaiden lasten opetuspelejä. (<http://www.beiz.com/index.html>)

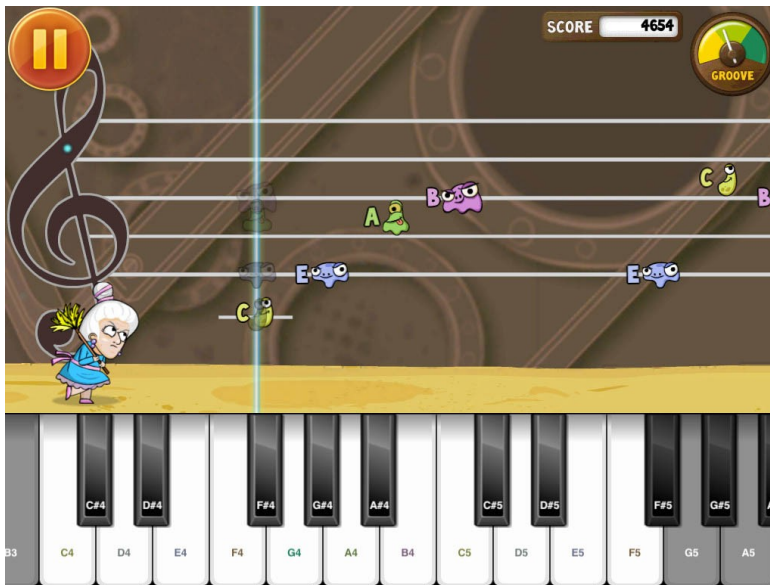


Lolan matikkajuna / Beiz Ltd

2.2.1 Mikä aiheeksi opetuspelille?

Hankkeessa selvitettiin, millaisia opetuspelejä on saatavilla tabletti- ja mobiiliympäristöihin ja PC:lle, ja myös minkälaisia opetuspelejä ei vielä ollut saatavilla. Entä mitä oppimistarpeita oli? Lapsistani kaksi kävi musiikkiopistoa, ja toisella heistä oli ollut hankaluuksia opetella musiikin teoriaa ja nuotteja. Muistin hankaluuteni, joita olin itse aikoinaan kokenut nuotinluvun oppimisen kanssa, ja aloin kartoittaa tilannetta: Millaisia musiikinteorian aineistoja oli saatavilla? Mitä ne maksoivat? Oliko joukossa pelejä?

Suurin osa musiikinteorian aineistoista oli tarkoitettu edistyneille, kuten esimerkiksi Sibelius-akatemian opiskelijoille. Tiedustelin alustavasti Pirkanmaan musiikkiopistolta, löytyisikö sieltä opettajia, joita kiinnostaisi teoria- tai nuotinlukupelin kehittäminen, ja sainkin innostunutta vastakaikua. Sitten latastin tabletilleni Appatta Ltd.:n My Note Games -pelin. Tämä sovellus oli tehokas väline nuottien oppimiseen. Kun muitakin nuottipelejä - esim. Dust Buster ja Wild Chords - alkoi löytyä, käsitin että musiikin opetteluun oli jo niin paljon sovelluksia, että mitään uutta ja ainutlaatuista olisi vaikea kehittää. Koska hanke oli tarkoitus toteuttaa opiskelijavoimin, olisi sattuman kauppaa, löytyisikö työryhmään aktiivinen ammattimuusikko, jota tällainen projekti selvästi kaipasi.



Piano Dust Buster -peli (JoyTunes, <http://www.joytunes.com/piano/>)

Tamk:n Median koulutusohjelman ulkomaiset opiskelijat valittivat suomen kielen olevan kovin hankalaa opetella, ja yhdellä lapsistani oli hankaluuksia pysyä opetuksessa mukana saksantunneilla. Millaisia pelejä oli kehitetty kielten opiskelun tueksi?

Internetistä löytyi runsaasti pieniä, tietokilpailun tyyppisiä ilmaisia pelejä, joissa kysyttiin eri kielten sanastoja. Tableteille sai puolestaan ladata esimerkiksi japanin, arabian tai kiinan kirjaimia ja sanamerkkejä opettavia sovelluksia. Pelejä ei yllättäen juurikaan löytynyt. Pelillisyyttä hyväksikäyttävänä kielenopetuksen sovelluksina voisi mainita maksullisen Rosetta Stonen sekä netistä ilmaiseksi saatavan DuoLingon, joista kumpikaan ei varsinaisesti ole peli. (Rosetta Stone, DuoLingo)

Rosetta Stonen keskustelupalstoilla nousi esille kysymys, miksi suomen kieltä ei ollut sovelluksen yli 25 kielen tarjonnassa. Myös median opiskelijat, joilla suomen kieli on pakollisena, kaipasivat peliä, joka helpottaisi oppimisprosessia edes vähän. Suomen kielen oppikirjojen oheismateriaaleissaakaan ei tarjottu tuolloin muita pelejä kuin tietokilpailuja ja sanaristikoita. Pelityöryhmä koostuisi median opiskelijoista, joista suurin osa osallistui suomen opetukseen, joten nimenomaan suomen kieltä opettavan pelin kehittäminen voisi kiinnostaa opiskelijoita enemmän kuin musiikki tai esimerkiksi matematiikka. Internetistä tai sovelluskaupoista ei tuolloin löytynyt yhtäkään suomen kielen opetusohjelmaa.

2.2.2 Millainen suomen kielen opetuspele?

Päämääränä oli siis tuottaa suomen kieltä opettava peli, jonka kohderyhmäksi määriteltiin ulkomaiset vaihto-opiskelijat, englanninkielisten koulutusohjelmien opiskelijat, Suomen matkaa suunnittelevat turistit sekä ylipäänsä suomen kielestä kiinnostuneet ihmiset. Kohderyhmä koostui toisin sanoen aikuisista.

Seuraavan kysymys oli, kuinka paljon osallistuisin pelin toteuttamiseen itse. Olisiko järkevää, että astuisin opettajana askeleen taaksepäin ja antaisin opiskelijoiden oppimiselle siten enemmän tilaa? Luovan toiminnan opettamisessa tämä on aina tärkeä kysymys. Mietittyäni asiaa pitkään tulin siihen tulokseen, että mikäli itse tekisin konseptoinnin ja pelin käsikirjoituksen etukäteen, antaisin opiskelijoille aivan liian ahtaat raamit, jotka eivät jättäisi tilaa heidän omalle luovuudelleen.

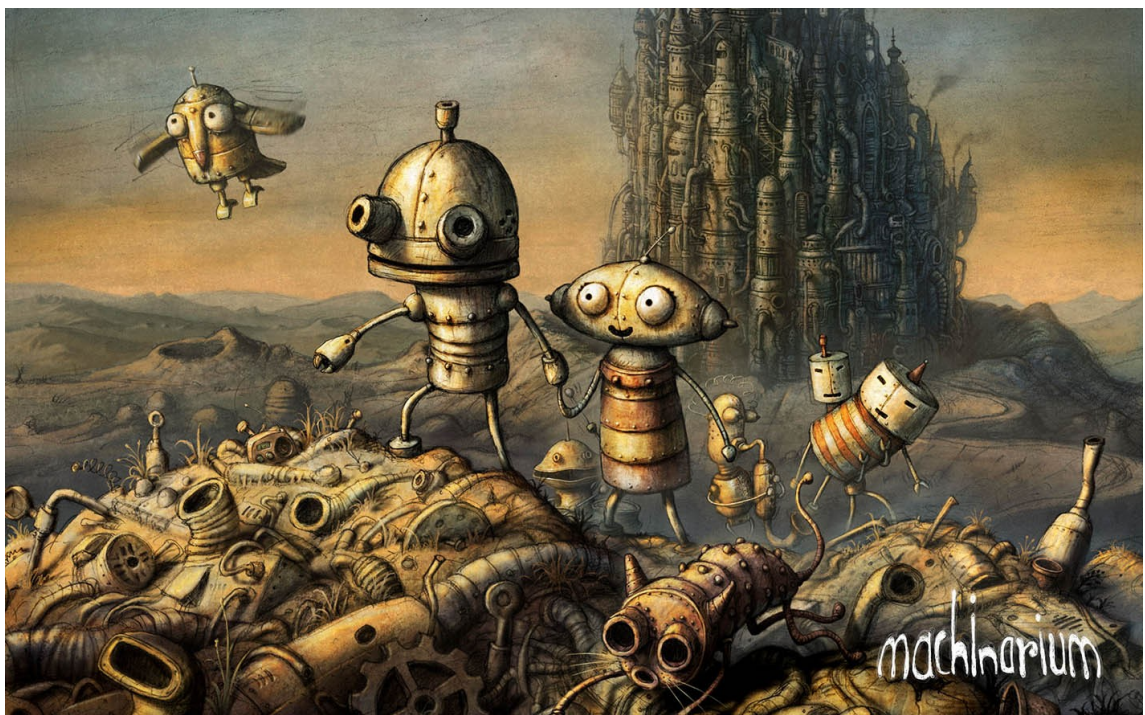
Peli ei ole peli, ellei se ole hauska, kuten 12-vuotias poikani Olli sanoi minulle. Näin on todennut myös Ralph Koster kirjassaan *Theory of Fun for Game Design*:

"Fun is all about our brains feeling good - the release of endorphins into our system... One of the subtlest releases of chemicals is at that moment of triumph when we learn something or master a task. ... After all, it is important to the survival of the species that we learn - therefore our bodies reward us for it with moments of pleasure. ... Fun from games arises out of mastery. It arises out of comprehension. It is the act of solving puzzles that makes games fun. In other words, with games, learning is the drug." (Koster, 2005, 40)

Hauskuus ja oppiminen käyvät hyvässä tietokonepelissä käsi kädessä. Pelien pelaamisen 'hauskuus'-käsite ei tarkoita hihkumista ja hupailua, vaan ennemmin sillä viitataan Mihály Csíkszentmihályin kirjoissaan *Flow* ja *Creativity* esittämään ajatukseen flow-tilasta. Flow-tilassa ihminen keinuu taitojensa yläpäässä, oppien kaiken aikaa juuri sopivasti lisää ilman, että joutuisi liian vaikeiden haasteiden eteen. Peleissä flow-tilaan päästään siten, että pelaajalle annetaan jatkuvasti uusia tehtäviä ja myös palkintoja onnistuneista suorituksista, siten että

pelin vaikeustaso kasvaa pelaajan taitojen karttuessa. (Csikszentmihályi, 1996, 111-113)

Seikkailu-tyyppisissä peleissä pelaaja tutkii pelimaailmaa, ratkaisten arvoituksia ja tehden pelihahmojen (NPC eli non-player-character) hänelle antamia tehtäviä. Usein seikkailupelissä kootaan jokin esine tai laite useasta palasesta, jotka on löydettävä pelimaailmasta, minkä jälkeen pelaaja pääsee jatkamaan matkaansa seuraavaan paikkaan tai huoneeseen. Asiayhteydellä on näissä tehtävissä suuri merkitys: Pelaajan pitää pystyä päättämään, että yhtä esinettä voi käyttää aivan eri tavalla jossakin toisessa yhteydessä. Esimerkiksi hienon rouvan sateenvarjoa voi käyttää öljyvuodolta suojaamiseen.



Machinarium-peli (Amanita Design)

Monessa seikkailu-tyyppisessä pelissä oli itse asiassa yhtymäkohtia kielten oppimiseen. Lauseetkin kootaan yksittäisistä sanoista, ja samoja sanoja voi käyttää monessa eri asiayhteydessä. NPC-hahmo voisi esimerkiksi pyytää pelaajaa tuomaan kolme koiraa ("Hae kolme koiraa"), ja pelaajan olisi löydettävä ja kerättävä nämä kolme koiraa pelialueelta. Jos pelaaja toisi vain yhden koiran, NPC moittisi tätä ja sanoisi: "Ei yksi koira. Kolme koiraa." Vinkkiruutu näyttäisi lukusanat yhdestä viiteen, yksi=1, kaksi=2, jne.

Monet median opiskelijat olivat kertoneet, kuinka hankalaa suomen oppiminen oli heille, varsinkin jos oma äidinkieli kuului aivan toiseen kieliperheeseen. Entä jos olisi keino saada suomen opettelu tuntumaan hauskalta? Seikkailupeli voisi vastata tuohon tarpeeseen. Tamk:n Kielipalvelujen suomen kielen ja viestinnän opettaja, lehtori Marja Oksanen toi esille, että opettaja voisi antaa opiskelijoilleen hetkeksi pelin pelattavaksi, kun huomaisi näiden keskittymisen tunnilla herpaantuvan. Pelin voisi antaa pelattavaksi myös kotona, valmisteluna ennen ensimmäiselle suomen tunnille menemistä.

Tabletti- ja mobiilipelit sekä -sovellukset olivat ajankohtaisia, joten suomen kielen opetuspelikin kannattaisi tehdä toimimaan sekä tableteilla, älypuhelimilla että tietokoneella.

Tapasin Marja Oksasen useita kertoja, ja hän oli mukana projektin valmistelussa. Marjan antamien neuvojen mukaan peliä varten laadittiin lista noin 200 sanasta ja sanonnasta, jotka sisältyisivät peliin ja jotka pelaaja toivottavasti oppisi. Sanojen piti riittää yksinkertaisen seikkailupelin käskyihin; mukana oli mahdollisimman paljon arkisia suomen kielen sanoja ja sanontoja. (Ks. Liite 1)

Seuraavaksi oli aika käynnistää itse projekti: opiskelijatyöryhmä oli koottava, ja oli löydettävä mahdollinen koulun ulkopuolinen yhteistyökumppani ja/tai rahoitus. Mutta ensin oli otettava hieman enemmän selvää siitä, miten tietokonepelejä tuotetaan ja mitä elementtejä hyvässä pelissä kuuluu olla.

2.3 Mitä elementtejä tarvitaan onnistuneeseen tietokonepeliin?

Jesse Schell käy läpi useita hyvien pelien elementtejä kirjassaan *The Art of Game Design*. Pelisuunnittelijan olisi otettava huomioon esimerkiksi seuraavia seikkoja:

Suunnittelijan näkökulmasta

- pelin teema ja elementit
- pelimekaniikka, ratkaistavat arvoitukset (puzzles)
- pelin tasapaino (balance)

- suunnitteluprosessi, työryhmän toimivuus
- testaus
- pelidokumentti
- pelin rahoittaminen ja pelaajien saaminen

Pelaajan näkökulmasta

- pelikokemus, pelin käyttöliittymä
- toiset pelaajat, yhteisöt
- pelin maailma, sen hahmot ja paikat, tarinankerronta
- pelin estetiikka
- pelaajan epäsuora johdattelu
- kiinnostuskäyrä, flow-tilan saavuttaminen
- tavoitteet ja palkitseminen

(Schell, 2008)

Schellin kirja on laaja ja hyvin kirjoitettu, ja se näyttää saavuttaneen nopeasti klassikon maineen omalla alallaan. Hieman 'rennommin' kirjoitettu on Scott Rogersin *Level UP! The Guide to Great Video Game Design*. Siitäkin voi saada hyviä eväitä pelien suunnitteluun.

Toisinaan tietokonepelin tekemiseen tarvitaan vain yksi henkilö. Tavallisempaa on kuitenkin luoda peli työryhmässä, johon kuuluu 5-100 henkeä. Rogersin kirja *Level UP!* mainitsee esimerkiksi seuraavat pelinkehityksen työnkuvat:

- ohjelmoija
- suunnittelija
- visualisti
- tuottaja
- käsikirjoittaja
- äänisuunnittelija
- säveltäjä
- testaaja
- art director
- tuotemanageri

(Rogers, 2010, 12-22)

2.3.1 SCRUM-malli

Pelejä tuotetaan melko yleisesti käyttäen ns. SCRUM-tuotantomallia eli ketterää projektinhallintaa. Scrum-mallista löytyy kirjallisuutta ja sähköistä materiaalia Internetissä. Mallin alkuperäiset kehittäjät Jeff Schwaber ja Ken Sutherland ovat myös ladanneet internetiin paljon tietoa mallistaan, kertoen haluavansa sen leviävän mahdollisimman laajalti.

"Scrum perustuu empiriiseen prosessinhallintateoriaan, tai empirismiin. Empirismin mukaan tieto perustuu kokemukseen ja päätösten tekemiseen tunnettujen tosiasioiden pohjalta. Scrum hyödyntää iteratiivis-inkrementaalista (toistavaa ja lisäävää) lähestymistapaa ennustettavuuden optimoimiseen ja riskien kontrolloimiseen....

...Scrumissa on neljä muodollista kohtaa tarkasteluun ja sopeuttamiseen.

Nämä on kuvattu tarkemmin Scrumin tapahtumat-kappaleessa:

- *Sprintin suunnittelupalaveri*
- *Päiväpalaveri*
- *Sprinttikatselmus*
- *Sprintin retrospektiivi"*

(Schwaber ja Sutherland, 2012)

Scrum-mallin ytimenä on nopea suunnittelu ja prosessin iteratiivisuus. Toisin sanoen tuotetaan testattavissa oleva prototyyppi nopeasti, jotta sitä päästään testaamaan kohderyhmällä. Testiryhmän palautteen perusteella tuotteeseen tehdään sitten muutoksia, jonka jälkeen prototyyppi palautetaan jälleen testaukseen.

3 MITEN PROJEKTI ETENI

Tammikuussa 2013 oli aika siirtyä projektin varsinaiseen toteutukseen. Olin päättänyt, että omaan rooliini kuuluisi toimia opetuspelin tuottajana sekä opettajatuutorina, joten tehtäviäni olisivat:

- 1) koota opiskelijatyöryhmä ja ohjata ryhmää, sekä tukea yksittäisten opiskelijoiden oppimisprosessia;
- 2) löytää yhteistyökumppani, jotta peli saataisiin levitettyä;
- 3) hankkia rahoitus, mieluiten koulun ulkopuolelta.

Yhteistyökumppanin löytämiseen liittyi mahdollisesti myös rahoitus. Ideaalitulanteessa opiskelijat saisivat siis projektista sekä opintopisteitä että tekijäankorvauspalkkion.

3.1 Opiskelijatyöryhmän kokoaminen

Kerroin helmikuun 2013 alussa Game project -kurssiin osallistuville opiskelijoille, että olin etsimässä työryhmää suomen kielen opetuspelejä varten. Halukkaita ilmoittautui kuusi: kaksi ohjelmoijaa (vaihto-opiskelijoita Tietojenkäsittelyn koulutusohjelman eli TiKon puolelta), kaksi graafikkoa, yksi elokuva- ja televisiotuotannon opiskelija ja yksi espanjalainen median vaihto-opiskelija.

(Ks. Liite 1)

Ensimmäisessä yhteisessä kokouksessa esittelin projektin ja kerroin aikovani käyttää scrum-menetelmää eli ketterää projektinkehitysmallia. Tapaisimme säännöllisesti viikon välein ja jokainen kertoisi, mitä on saanut aikaan, ja pelin käsikirjoitus pidettäisiin muutoksille ja korjauksille avoinna mahdollisimman pitkään, parhaan lopputuloksen aikaansaamiseksi. Pyysin kutakin opiskelijaa kertomaan oman roolinsa sekä kirjoittamaan oppimistavoitteensa ylös. Elokuvaopiskelija kertoi olevansa halukas oppimaan pelien tuottamista sekä käsikirjoittamista, ja espanjalainen vaihto-opiskelija sanoi - mielestäni hieman hämmäntävästi - tahtovansa olla auttamassa kaikkia, tarpeen mukaan. Kun kävi ilmi, ettei tällä vaihto-opiskelijalla ollut varsinaista ohjelmointiosaamista tai

kuvankäsittelytaitoja, sovimme, että hän vastaisi käsikirjoittamisesta yhdessä elokuvaopiskelijan kanssa. Näin oli kaikille löytynyt oma paikka projektissa - tai niin kuvittelin. Annoin opiskelijoille tehtäväksi kehittää ja kirjoittaa ylös mahdollisimman monta erilaista ideaa sille, minkälainen olisi hauska seikkailutyypinen suomen kielen opetuspelejä.

3.2 Rahoituksen hankkiminen

Internet osoittautui hyväksi tietolähteeksi pelirahoituksen eri muotojen suhteen. Vuonna 2012 olin lisäksi käynyt Tekesin järjestämässä tilaisuudessa Tampereen Demolassa, jossa kerrottiin Tekesin uudesta Skene-ohjelmasta peliyhtiöille. Tiesin myös ennestään AVEKin eli Audiovisuaalisen kulttuurin edistämiskeskuksen DigiDemo-rahoituksesta, jota myönnetään muun muassa pelidemojen valmistamiseen.

Mielenkiintoiselta vaikutti myös Nordic Game Program, joka myöntää rahoitusta pohjoismaisille pelihankkeille. Olin toukokuussa 2012 käynyt opiskelijoiden kanssa vuosittaisessa Nordic Game -tapahtumassa Ruotsin Malmössä, jossa sain konkreettisesti nähdä, miten Nordic Game Program toimi.

Näitä rahoitusmuotoja yhdisti yksi asia: niitä myönnettiin vain yrityksille, ei oppilaitoksille. Poikkeuksena oli Tekes, jonka oppilaitosprojektien haku oli kuitenkin jo päättynyt, eikä uusi ollut vielä alkanut. Kun aloin ottaa selvää tahoista, jotka myöntävät oppilaitosprojekteille rahoitusta, sain kuulla että näiden rahat olivat joko lopussa, tai projektirahoituksen myöntämisessä kestäisi 6-12 kuukautta, tai rahoitusta myönnettiin tutkimus- ja selvityshankkeille, mutta ei varsinaisille tuotannoille. Pelialan selvityksiin oli myönnetty 2012 huomattavia summia, ja vuodelle 2013 ei ollut rahoitusta enää jäljellä; tämän sain kuulla ottaessani yhteyttä Pirkanmaan liittoon sekä Pirkanmaan ELY-keskukseen.

Sitten kuulin henkilökunnan yhteisessä TAMK-päivässä, kun innovaatioasiamies Markku Oikarainen piti lyhyen (10-minuuttisen) puheenvuoron TAMK:n TKI-hankkeista ja innovaatiotuesta. Varasin tapaamisen Oikaraisen kanssa, ja tämä piti ajatusta suomen kielen opetuspeleistä oikein hyvänä. Laadittuani tarkemman suunnitelman allekirjoitin Oikaraisen kanssa sopimuksen, jonka nojalla Tamk

myönsi hankkeelle 5000 euroa. Tuon summan sai käyttää hankkeen laite- ja ohjelmahankintoihin sekä mahdollisiin matkoihin. Halusin silti vielä löytää yhteistyökumppanin koulun ulkopuolelta.

3.3 Yhteistyökumppanin hakeminen

Lähdin hakemaan mahdollisia yhteistyökumppaneita Helsingin messukeskuksessa vuosittain järjestettävästä opetusalan suur tapahtumasta, EDUCasta. Saavuin Pasilaan hyvissä ajoin lauantaina 26.1.2013, ja messukeskus oli jo aamupäivällä täynnä opettajia eri puolilta maata. Nettisivuilta luin, että tapahtuma täytti ns. VESO-kriteerit. VESO-koulutus on virkaehtosopimukseen kuuluva vakituisille viranhaltijoille pakollinen koulutus, ja sitä on opettajilla yleensä vuodessa kaksi päivää. Myöhemmin lounaalla kuulin, että monien peruskoulujen vuosittainen VESO-koulutus hoidetaan lähettämällä opettajat kahdeksi päiväksi Educaan, mikä selittäisi sen, miksi tapahtumassa näytti hyörivän enemmän väkeä kuin Helsingin kirjamesseilla.

Educa-messujen tarjonta oli kieltämättä laadukasta: kaikki oppikirjakustantamot ja muut oppimateriaalien valmistajat olivat saapuneet paikalle. Opetuspelejäkin oli tarjolla runsaasti, sekä perinteisissä että sähköisissä muodoissa. (Koska Educan kävijöistä on suurin osa naisia, oli näytteilleasettajissa mukana useita naistenvaateliikkeitä.)

Kolme oppimateriaalikustantamoa - WSOY, Otava ja Finn Lectura - olivat messuhallissa hyvillä paikoilla ja aika lähellä toisiaan. Kuljin jonkin aikaa WSOY:n suurella osastolla, mutta henkilökunta siellä näytti koostuvan 18-20-vuotiaista tytöistä, joilla oli liian kiire säntäillä paikasta toiseen, jotta heitä olisi pystynyt puhuttelemaan.

Menin Otavan osastolle, ja siellä pääsin aika nopeasti tapaamaan Jarmo Lindroosia, Otavan ammatti- ja aikuiskoulutuksen kustannuspäällikköä. Lindroos sanoi olevansa periaatteessa kiinnostunut sähköisistä opetusmateriaaleista, varsinkin peleistä, ja mainitsi uuden kirjasarjan, joka Otavalta oli tulossa sinä keväänä, Sun Suomi. Lindroos sanoi, että minun kannattaisi puhua kirjasarjan tekijöiden kanssa, ja epäili miten nämä suhtaisivat ajatukseen tietokonepelistä

oppikirjan oheismateriaalina. Lupasin tulla näyttämään demoa pelistä heti, kun opiskelijat olisivat saaneet jotain aikaiseksi.

Kävin sen jälkeen Finn Lecturan osastolla, jossa pääsin puhumaan toimitusjohtaja Tuomas Kilven kanssa. Kilpi vaikutti innostuneelta ajatuksesta suomen kielen pelistä ja kertoi, että Finn Lecturalta oli tulossa uusi suomen kielen kirjasarja. Vaihdoin käyntikortteja Kilvenkin kanssa.

3.3.1 Finn Lectura

Heti ensimmäisenä työpäivänä Educa-messujen jälkeen sain sähköpostia Finn Lectura -kustantamon Tuomas Kilveltä sekä sen tuottajalta Mikko Tirroselta. Lähetin vielä Otavan Lindroosille sähköpostin, jossa tiedustelin mahdollista tapaamisaikaa, mutta sieltä ei tullut vastausta, joten päätin lähteä Helsinkiin keskustelemaan tarkemmin Finn Lecturan edustajien kanssa.

Neuvottelut sujuivat alkuun hyvissä merkeissä: kerroin omia näkemyksiäni peleistä opettamisen apuvälineenä ja kuuntelin tarkasti, mitä Finn Lecturan edustajilla oli kerrottavaa. Tapaamisen jälkeen Tirronen tiedusteli minulta sähköpostitse pelirahoitusmahdollisuuksia, jotka olin tapaamisemme aikana maininnut: Tekes, AVEKin Digidemo ja Nordic Game Program. Olimme alustavasti sopineet, että Tirronen tai Kilpi tai mahdollisesti molemmat tulisivat käymään Tampereella, tapaamassa opiskelijatyöryhmää.

Kerroin luonnollisesti myös opiskelijoille, miten neuvottelut olivat siihen asti sujuneet. Kävimme opiskelijoiden kanssa läpi Finn Lecturan Suomen mestari-kirjasarjan sisältöä ja varsinkin sen hahmoja, sillä tarkoitus oli käyttää kirjan hahmoja ja tilanteita pelissä.

Yllättäen en saanutkaan Finn Lecturan väeltä vahvistusta sähköpostiviestiini, jossa kysyin sopivia tapaamispäiviä ja -aikoja Tampereella. Finn Lecturan suunnalta oltiin hiljaa kolmisen päivää, ja sitten sain kuulla kustantamon päättäneen, ettei yhteistyöhön TAMK:n kanssa sittenkään ryhdyttäisi. Olin päätöksestä hämmentynyt. Löysin kaksi mahdollista syytä:

- 1) olin nimennyt liian korkean hinnan opiskelijoiden tekijänoikeuksien ostamisesta;
- 2) kustantamo oli kenties päättänyt hakea pelialan rahoitusta teettääkseen pelin joko talon sisällä, tai se oli tilannut opetuspelin joltakin varsinaiselta pelituotantotalolta.

Ylläoleva on omaa spekulatiotani; varsinainen syy kieltäytymiseen saattoi olla aivan toinen. En ole ollut yhteydessä Finn Lecturaan kevättalven 2013 jälkeen.

3.3.2 TAKK ja Tredea

Yllättäen minuun ottivat yhteyttä Tredean projektipäällikkö Marjukka Hourunranta sekä Kristiina Kemi TAKK:sta, joilla oli käynnissä yhteishanke nimeltä Kansainvälisen osaamisen palvelut. Tapasimme huhtikuussa 2013, jolloin Hourunranta ja Kemi kertoivat hankkeestaan ja itse puolestani esittelin mitä opiskelijat olivat siihen mennessä saaneet aikaan. Keskustelimme, olisiko mahdollista tai järkevää liittää opetuspeliprojektimme jollaiin tavalla osaksi tätä suurempaa hanketta.

Kansainvälisen osaamisen palvelut -hankkeen tarkoitus oli saada maahanmuuttajat oppimaan suomen kieltä suureksi osaksi etätyöskentelynä, sikäli kuin ymmärsin oikein. Kemi ja Hourunranta näkivät kaksi estettä mahdolliselle yhteistyöllemme:

- 1) Tamk:n hankkeen opetuspelin oli tarkoitettu PC-, mobiili- ja tablettiympäristöihin, ja heidän hankkeensa keskittyi virtuaaliseen, erikseen luotuun maailmaan, joka muistutti hieman SecondLifea. Toinen ongelma oli, ettei tyypillisellä maahanmuuttajalla ilmeisesti useinkaan ole kotonaan omaa tietokonetta, saati tablettia tai älypuhelinta. Tässä suhteessa työllistymistä odottava maahanmuuttaja on eri asemassa kuin ulkomainen mediaopiskelija tai ammattikorkeakouluun saapuva vaihto-opiskelija, joiden tilanteista itselläni oli suoraa kokemusta.
- 2) Esittämäni summa, jolla ehdotin että opiskelijoiden tekijänoikeudet lunastettaisiin hankkeen käyttöön, oli liian suuri verrattuna hankkeessa jäljellä oleviin varoihin. Hankkeen tarkoituksena oli tarjota opetusta maahanmuuttajille mahdollisimman pienin kustannuksin, niin

ettei opetuksen tarjoajan tai opiskelijan tarvitsisi kummankaan satsata oppimiseen kovin paljoa rahaa. Tästä syystä esimerkiksi kaupallisten kustantamojen kirjasarjoja tai näiden tarjoamia sähköisiä materiaaleja ei ollut hankkeessa käytössä lainkaan.

3.3.3 Otava

Kun yhteistyö Finn Lecturan kanssa oli katkennut, eikä Tredean/TAKK:n hanke näyttänyt sopivan opetuspelimme kanssa yhteen, otin uudelleen yhteyttä Otavan oppimateriaaleihin. Lähetettyäni muutamia sähköposteja ja jätettyäni pari soittopyyntöä sain vastauksen Jarmo Lindroosilta, ja sovimme tapaamisajan Helsinkiin 8. huhtikuuta 2013. Otin mukaani opiskelijoiden tällä välin valmistaman pelidemon, jonka latasin ja esittelin, ja keskustelimme sen iltapäivän ajan opetuspeleistä ja sähköisistä oppimateriaaleista yleensä. Lindroos tuntee alansa ja hänen kanssaan on kiinnostavaa keskustella.

Jarmo Lindroos kertoi muun muassa, että suomen kielen opetuksen markkinat ovat liian pienet, jotta oppimateriaalin yhteyteen kannattaisi tehdä erillistä tietokonepeliä. Tämä on varmasti perusteltu mielipide. Kuitenkin esimerkiksi Yleisradio uutisoi verkkosivuillaan 12. kesäkuuta 2013 seuraavasti:

"Maahanmuuttajille annettava suomen kielen opetus takkuu. Tilanne on pahin pääkaupunkiseudulla, missä TE-toimistojen kotoutusohjelmaan sisältyvää kielikoulutusta jonottaa noin 1500 henkilöä. Keskimääräinen jonotusaika on yli neljä kuukautta.

Maahanmuuttojohtaja Kristina Stenman työ- ja elinkeinoministeriöstä sanoo, että koulutusvajeen takia määrärahoja lisätään tuntuvasti. Maahanmuuttajien kotoutusohjelmaan käytettiin viime vuonna 34 miljoonaa euroa ja summa on tarkoitus nostaa 54 miljoonaan euroon vuoteen 2015 mennessä.

Eniten jonotetaan kursseille, joiden tavoitteena on saada kielitaito sille tasolle, että maahanmuuttajan on mahdollista päästä suomalaiseen työelämään tai ammattikoulutukseen." (Yleisradio, 2013)

Sovimme Lindroosin kanssa, että ottaisin suoraan yhteyttä Sun suomi -kirjasarjan tekijöihin Kristiina Kupariseen ja Terhi Tapaniseen. Lindroosin mielestä olisi ollut parempi, mikäli peli olisi sijoittunut johonkin yleismaailmalliseen ympäristöön, ei niinkään suomalaiseen miljööseen - tällöin se olisi ollut helpompi muuttaa myös muihin kieliin soveltuvaksi. Olin itse asiassa tässä samaa mieltä Lindroosin kanssa, mutta opiskelijaryhmä oli ollut niin innostunut luomaan tyypillistä Suomi-miljöötä, etten ollut hennonut ohjata heitä siitä pois.

Tapasin Terhi Tapanisen ja Kristiina Kuparisen 17. toukokuuta 2013, runsaat kaksi viikkoa sen jälkeen kun pelidemoa oli jo esitelty TAMK:n omilla pelimessuilla. Esittelin pelidemon heille, ja he puolestaan olivat ottaneet Sun suomi -kirjan tuoreen painoksen mukaansa selattavakseni. Huomasin ilokseni, että kirjan kertausosuuksiin sisältyi useita lautapelejä sekä opiskelijaryhmässä pelattavia keskustelupelejä. Meille syntyi mielenkiintoinen keskustelu pelillisyyden mahdollisuuksista opetuksessa, ja Kristiina esitti idean seikkailupelin tekemisestä dekkaripohjalle, jolloin opiskelija oppisi sen avulla paikkoja ja niissä käymisiä. Mielestäni ajatus oli oikein hyvä.

Kirjoitin tapaamisestamme selonteon, jonka lähetin Terhille, Kristiinalle sekä Jarmo Lindroosille. Ehdotin mahdollisia yhteistyökuvioita ja mainitsin myös dekkaripelin idean. Vastaus oli kielteinen.

3.4. Työryhmän kokoontumiset

Opiskelijatyöryhmä kokoontui projektin aikana joka viikko tai joka toinen viikko, ja alkuun kaikki näyttikin sujuvan hyvin. Peli-ideoita ei opiskelijoilta tosin tullut aivan niin paljon kuin olin odottanut, mutta ideat alkoivat muodostua, kun vedin yhteisen brainstorming-session. Ryhmää viehätti eniten ajatus ulkomaalaisesta ummikosta, joka tupsahtaa yhtäkkiä keskelle tyypillistä suomalaista pikkupaikkakuntaa ja yrittää selviytyä siellä parhaansa mukaan. Itse kannatin ajatusta hengissäselviämispelistä, jossa muukalaisen on talvisena päivänä koetettava löytää itselleen lämpimiä vaatteita, ruokaa ja yöpymispaikka, mutta opiskelijoiden mielestä ajatus oli liian raaka opetuspeleihin.

Ideointi kulkeutui vähäksi aikaa uusille urille, kun yhteistyö Finn Lectura -kustantamon kanssa vaikutti tulevan mukaan kuvioon. Laitoin opiskelijat miettimään tapoja, joilla Suomen mestari -kirjasarjan henkilöhahmojen ympärille voisi rakentaa pelin. Palasimme kuitenkin alkuperäisiin suunnitelmiin, kun Finn Lectura -yhteistyö kuivui kokoon.

Maaliskuussa opiskelijat olivat saaneet aikaan pelidokumentin, jossa päähahmo oli lentokoneella pakkolaskun tehnyt pilotti. Graafikot saivat aikaan luonnoksia sekä pilotista että taustagrafiikoista. Itseäni huolestutti hieman, ettei GUI- eli käyttöjärjestelmäelementeistä, ts. siitä miltä pelin valikot ja painikkeet näyttäisivät, ollut vielä tässä vaiheessa yhtäkään luonnosta. Luotin kuitenkin siihen, että nekin saataisiin vielä aikaan.

3.4.1 Ristiriitoja ja ongelmia

Ryhmän kolmannessa ja neljännessä kokouksessa havaitsin, että keskustelu saattoi käydä välillä kiivaaksi. Kun muutamat ryhmän jäsenet eivät olleet saada suunvuoroa, yritin parhaani mukaan hillitä puheliaampia opiskelijoita, jotta kaikki saisivat sanoa sanottavansa. Oma kulttuuripohjani on puoliksi suomalainen ja puoliksi keski-eurooppalainen, ja ehkä sen vuoksi en nähnyt eloisassa keskustelussa mitään ongelmaa sinänsä. Ajattelin, ettei kaikkien ryhmän jäsenten tarvitsisi eikä pitäisikään olla samaa mieltä kaikesta. Väittely ja kyseenalaistaminen kuuluivat asiaan, kunhan päämäärä olisi yhteinen.

Koin muutamia kommunikaatio-ongelmia kokousten aikana: Minusta tuntui, että opiskelijoiden oli vaikea ymmärtää vaatimusta siitä, että pelin pitäisi samaan aikaan sekä opettaa jotakin että olla hauska pelattava. Jouduin myös selvittämään monta kertaa, miksi halusin pelidemosta myös mobiili- ja tablettiversiot, jolloin pelihahmoa ei ohjattaisi näppäimistöltä. Näytin perustelujeni tueksi artikkeleita Game Designer- sekä Edge -lehdistä, sekä gamasutra.com-nettisivustolta, mutta opiskelijat eivät vaikuttaneet kuulevan argumenttejani.

Sitä mukaa kun tuloksia alkoi syntyä - kun koodarit koostivat pelidemoa, graafikot tekivät grafiikoita ja animaatioita, kun käsikirjoittajat työstivät yksityiskohtia - alkoi ryhmän viikottaisissa kokouksissa näkyä selvää väestönkatoa. Ensin jäi pois yksi graafikoista, vedoten työkiireisiin, sitten kumpikaan graafikko ei enää tullut paikalle. Koodareista joskus olivat molemmat paikalla, joskus vain toinen. Espanjalainen vaihto-opiskelija jäi kokouksista pois jo kolmannen kerran jälkeen. Vain tuottaja-käsikirjoittaja pyrki aina tulemaan paikalle, ja ilmoitti hyvissä ajoin etukäteen, jos oli estynyt saapumasta. Tosin hänellä oli muutakin tekemistä, sillä hän oli mukana kahdessa EloTV:n projektissa tuottajana.

Maaliskuussa jouduin yllättäen lähtemään viikoksi työmatkalle ulkomaille. Sillä välin hankkeen ohjelmoijaopiskelijoille tuli kiperä ongelma: He kertoivat tarvitsevansa tietyn maksullisen ohjelmapalikan, jotta hankealustaksi valitulla Unity-ohjelmalla pystyisi koostamaan 2D-grafiikkapelin. Ylimääräinen palikka ei ollut sinänsä kallis - n. 50 euroa - ja olin yrittänyt tehdä hankintaa jo aiemmin virallisia teitä pitkin, mutta sen hyväksyttämiseksi olisi mennyt aikaa 3-6 kuukautta, enemmän kuin meillä oli käytettävissä. Olisin muutoin ostanut palikan omaan laskuuni, mutta toisesta maasta käsin se ei ollut mahdollista. Onneksi animaation lehtorimme Tuomo Joronen käytti asian hoitamiseen omaa työaikaansa ja opiskelijat lopulta saivat tarvitsemansa. Siitä suuri kiitos Tuomolle!

Palattuani työmatkalta havaitsin, ettei projekti liikkunut enää minnekään. Olimme edellisessä kokouksessa puhuneet, mitä muutoksia käsikirjoitukseen ja grafiikoihin pitäisi tehdä (lentokonetta piti suurentaa, dialogia yksinkertaistaa, yms.) ennen näyttelijöiden äänityssessioita, mutta mitään uutta ei ollut tapahtunut. Graafikoilta ei ollut tullut korjauksia tai grafiikoita uusiin henkilöihin tai maisemiin, jotka mainittiin käsikirjoituksessa. Kävi ilmi, etteivät he olleet lukeneet siihenastista käsikirjoitusta.

Suomen kieltä osaamaton espanjalainen vaihto-opiskelija oli ryhmän kesken valittu kirjoittamaan pelin dialogiosuudet, jotka tuottaja-käsikirjoittaja sitten kääntäisi. Luotin kuitenkin siihen, että pelikäsikirjoitus kulkisi eteenpäin ja valmistuisi ajallaan. Kun sitten sain käsikirjoituksen luettavakseni, sanoin

opiskelijoille suoraan, että henkilöiden puhe oli liian mutkikasta. Samaa sanoi suomen opettaja Marja Oksanen, luettuaan tämän käsikirjoitusversion. Olimme Marjan kanssa kumpikin samaa mieltä siitä, että lauseissa saisi olla korkeintaan 2-3 sanaa, ja rakenteiden oli oltava paljon yksinkertaisempia. Pyysin käsikirjoittajia kirjoittamaan dialogin uusiksi. En saanut opiskelijoilta vastausta pariin päivään, ja näyttelijän kanssa sovittu äänityssessio lähestyi kuitenkin vääjäämättä.

Olin hankkeen alussa päättänyt olla puuttumatta liikaa itse pelin suunnitteluprosessiin, mutta en nähnyt muuta vaihtoehtoa tuossa tilanteessa kuin rikkoa itse asettamaani sääntöä: Kirjoitin pelidialogin ja muokkasin koko pelikäsikirjoituksen alusta alkaen uudelleen, jakaen sen kohtauksiin ja muutenkin selkeyttäen toiminnan kuvauksia. Käytin kirjoittamiseen noin kaksi tuntia, ja ajattelin että opiskelijat voisivat sitten muokata sitä eteenpäin. Tein käsikirjoituksen Google Docs -muotoon ja laitoin siitä linkin ryhmän Facebook-sivustolle, kertoen että olin tehnyt sen, jotta pääsisimme mahdollisimman pian äänittämään.

Ilmoittiko tuottaja-käsikirjoittaja tämän tapauksen jälkeen, että oli saanut projektista lopullisesti tarpeekseen? Vai tapahtuiko se sitä ennen? En muista tarkkaan. Median koulutusohjelman valintakokeet järjestettiin samoihin aikoihin, ja meillä opettajilla oli kiireitä, kun haastattelimme hakijoita aamusta iltaan ja kävimme läpi valintakoetehtäviä sekä pisteytyslistoja. Tuottaja-käsikirjoittaja kertoi minulle olleensa liian suuren paineen alla monien projektiansa kanssa, ja hänestä tuntui, etteivät muut ryhmän jäsenet luottaneet häneen.

Tunsin syyllisyyttä: miten ihmeessä en ollut huomannut näitä ristiriitoja aiemmin? Olin toki itsekin kasannut paineita ryhmäläisille, mutta olin yrittänyt tehdä sitä kaikille saman verran. Kokouksissa en ollut havainnut minkäänlaista selän takana puhumista kenestäkään, joka sattui silloin olemaan poissa.

Keskustelin sähköpostitse tuottaja-käsikirjoittajan kanssa, ja kävimme tilannetta läpi asiallisesti. Pyysin anteeksi omaa kiirettäni, jonka vuoksi olin kävellyt opiskelijoiden yli ja kirjoittanut käsikirjoituksesta kokonaan uuden version. Toisaalta katsoin, että se oli ollut oikeuteni siinä tilanteessa. Sovin kyseisen

opiskelijan kanssa, että tämä siirtyisi toiseen peliryhmään tuottajaksi, jotta Game Project -opintopisteet eivät jäisi saamatta, ja jouduin itse ottamaan sen roolin, joka hänellä oli ollut: mm. ryhmän jäsenten välisen viestinnän koordinoinnin.

Tapasin myös espanjalaisen vaihto-opiskelijan. Kävimme hänen kanssaan yhdessä läpi käsikirjoitusta ja miten päähenkilö pääsisi kulkemaan seuraavaan miljööseen, kaupungin keskustaan. Mielestäni meillä oli oikein hyvä keskustelu, ja opiskelijalla oli itsellään paljon mielenkiintoisia ideoita, mutta hän ei saanutkaan lähetettyä tekstiä silloin, kun olimme sopineet. Tiedustelin asiaa, ja opiskelija kertoi lähteneensä matkalle Pietariin toisten vaihto-opiskelijoiden kanssa. Kuulin muilta ryhmän jäseniltä, että hän lähti heti Pietarin matkan jälkeen Ruotsiin kahdeksi-kolmeksi viikoksi. Käsikirjoitusta hän ei koskaan tehnyt valmiiksi; epäilen minkä verran hän ylipäänsä teki projektin eteen. Kokemukseni mukaan jokaisessa työryhmässä tuntuu olevan yksi sellainen henkilö, joka yrittää päästä vähemmällä kuin muut.

3.5 Loppuvaihe ja demon esittely

Äänitöihin saimme elokuvan ja television koulutusohjelmasta erään oikein osaavan opiskelijan, joka hoiti näyttelijöiden (jotka olivat harrastajia) äänityssessiot sekä dialogin ja hälyäänten editoinnin mallikelpoisesti, tekipä vielä aloitusmusiikinkin. Olisin mielelläni antanut hänelle projektipisteitäkin, jos hän olisi vain tehnyt lyhyen raportin siitä, mitä oli projektissa tehnyt sekä oppinut. Äänet olivat joka tapauksessa erinomaisia, ja niitä kiiteltiin erityisesti silloin, kun peliä esiteltiin.

Olin alun perin laskenut ääninäyttelijöille maksettavan palkan hankkeen budjettiin, mutta sain projektin aikana selville, että Tamk:n sääntöjen mukaan ei näyttelijöille saa maksaa palkkioita. Tämä oli minusta tuolloin yllättävää, koska olin ajatellut, että näyttelijä olisi hieman vastaavassa asemassa kuin vaikkapa alastonmalli Kuvataiteen koulutusohjelman puolella: hän tulee töihin tietyksi ajaksi, lähtee pois ja saa siitä palkan. Mutta näin ei ole asia; EloTV:n

koulutusohjelman lukuisten elokuvaprojektien näyttelijöillekään ei siis ilmeisesti ole tapana maksaa palkkaa.

Opiskelijoiden tekemää pelidemoa esiteltiin useampaan otteeseen ja useassa eri työvaiheessa. Sen varhaista versiota näytettiin Otavan Jarmo Lindroosille, ja myöhempää vaihetta Sun suomi -kirjan tekijöille Kristiina Kupariselle ja Terhi Tapaniselle. Opiskelijat esittelivät demoa kahdesti Game project -kurssin väli- ja loppukatselmuksissa, saaden kohtuullisen hyvää palautetta toisilta siitä. Sen lisäksi Tamk:n opiskelijat saivat tilaisuuden kokeilla pelidemoa koulun omilla pelimessuilla, jotka pahaksi onneksi olivat vapun jälkeisellä viikolla, jolloin pääkampus vaikutti olevan lähes tyhjillään opiskelijoista.

Yksi demoesittely jäi pitämättä: Olin ennen joulua sopinut Marja Oksasen kanssa, että tulisimme näyttämään pelidemoa hänen suomen tunnilleen, jolloin kurssin ulkomaalaiset opiskelijat toimisivat samalla pelin testaajina. Olin kirjoittanut ylös joitakin haastattelukysymyksiäkin opiskelijatestaajia varten. Mutta kun sovittu päivä 29.4.2013 koitti, minun ei auttanut muu kuin kertoa Marjalle, ettei demo ollut vielä sellaisessa vaiheessa, että testaus olisi kannattanut. (Ks. Liite 2)

Ehdotin opiskelijoille, että pitäisimme vielä viimeisen yhteisen kokouksen, ennen kuin vaihto-opiskelijoiden olisi lähdettävä takaisin kotimaihinsa, ja kävisimme läpi sitä, mikä projektissa oli ollut onnistunutta ja missä olisi ollut parannettavaa. Halusin myös kuulla, mitä kukin opiskelija oli oppinut. Tällaiset tapaamiset eivät välttämättä ole kovin mukavia, enkä ollut oikeastaan yllättynyt siitä, ettei paikalle saapunut kuin yksi opiskelija. Ilmoitin, että jatkaisimme keskustelua ryhmän Facebook-sivustolla, mitä kukaan ei sitten tehnyt. Sain kuitenkin opiskelijoiden lähettämistä raporteista tietoa, joka auttoi minua ymmärtämään paremmin, mitä oli tapahtunut.

3.6 Mitä saatiin aikaan?

Itselläni on paha tapa keskittyä tarkastelemaan opiskelija- ja muissa projekteissa asioita, jotka puuttuvat tai jotka olisi voinut tehdä paremmin. On parempi aloittaa siitä mitä hankkeessa saatiin loppujen lopuksi aikaan:

- Opiskelijat tekivät Windows-tietokoneessa pyörivän pelidemon, jossa pelaaja voi liikuttaa pilotti-piirroshahmoa kahdessa maisemassa - onnettomuuspaikalla (Crash Scene) sekä mökkirannassa (Lake Scene).
- Jos pilottihahmo syö nuotiossa paistuneet makkarat, tulee paikalle metsästäjä-pelihahmo, joka käskee pilottia hakemaan uudet makkarat tilalle. Tämän jälkeen pilotti voi siirtyä mökkirantaan, jonka grillissä paistuu lisää makkaroita. Grillin vieressä istuva lihava nainen (Fat Lady) ei kuitenkaan anna pilotin ottaa makkaraa, ennen kuin tämä on pelastanut kuumaan saunaan jumittuneen miehen rikkomalla saunan oven kirveellä. Kun pilotti on rikkonut oven, mies saunasta juoksee järveen vilvoittelemaan.
- Aina kun jokin NPC-pelihahmo sanoo jotakin, se mitä sanotaan näkyy myös puhekuplanä. Tarkoitus on, että pelaaja huomaa lihavoidun avainsanan (makkara, kirves) ja ymmärtää etsiä näitä maisemasta, jossa jokainen irtotavara on merkitty nimikyltillä, mikäli sitä koskettaa hiirellä.
- Pelin päähahmo on animoitu kävelemään ja tarttumaan esineisiin. Lisäksi mukana on juoksemaan animoitu mieshahmo. Testikäytössä juoksevaa miestä pidettiin humoristisesti tehtynä, mikä oli tietysti tarkoituskin.

Mitä pelidemosta puuttui tai mikä ei toiminut?

- Testattaessa huomattiin, etteivät uudet pelaajat ymmärtäneet lainkaan, mitä pilotin olisi pitänyt tehdä. Makkaroiden syönti energiatason nostamiseksi ei tullut kenellekään testaajalle mieleen, ellei joku pelintekijöistä ollut vieressä opastamassa.
- Tavaroihin tarttuminen - esimerkiksi makkaroiden syönti, kirveen ottaminen - vaati pelaajaa siirtämään pilottihahmon tiettyyn paikkaan,

joka oli määritelty muutaman pikselin tarkkuudella, mikä onnistui vain, jos yksi koodareista oli antamassa ohjeita.

-- Ns. alku-screeniä (splash screen) ei ollut lainkaan. Kyselin visualisteilta huhtikuussa, voisiko joku heistä koostaa alkukuvan sekä pelin nimen olemassaolevista grafiikoista, mutta molemmat vastasivat olevansa liian kiireisiä. Koska olen itse koulutukseltani graafinen suunnittelija, olisin voinut toki tehdä alkukuvan itse, mutta arvelin sotkeneeni asioita jo tarpeeksi kun kirjoitin käsikirjoituksen uusiksi.

-- GUI- eli käyttöliittymäelementit olivat minimaalisia (puhekuplat, uusien sanojen säilytyspaikka, aloitusvalikot) ja ne oli otettu suoraan Unity-peliohjelman standardivalikomasta. Visuaalisuutta ei niissä ts. ollut.

-- Tabletti- ja mobiiliversiota demosta ei ollut, ei myöskään Mac-laitteilla toimivaa versiota. Koodarit vakuuttelivat minulle kaiken kevättä, että koodi olisi tehtävä näitä versioita varten kokonaan uusiksi, ja lopulta lakkasin pyytämästä näitä versioita. Kun sitten kesäkuun alussa sain vihdoinkin aikaa tutustua ja opetella Unity-ohjelmaa, huomasin että siinä oli valmiit säädöt Mac-, mobiili- ja tablettiversioiden luomiseen, eikä niiden käyttöön tarvinnut edes koodausta.

-- Peliin suunnitelluista muista maisemista ei ollut grafiikoita, eikä toisista hahmoista ollut hahmopiirroksia, koska käsikirjoitustakaan niihin ei ollut olemassa. Tyhjästä on paha nyhjäistä.

4 OPISKELIJOIDEN ANTAMA PALAUTE

Toukokuussa 2013 muutama projektiryhmässä mukana ollut opiskelija lähetti kirjallisen raportin siitä, mitä he olivat tehneet ja mitä oppineet projektin aikana. Raportit ovat luottamuksellisia, joten tässä ei lainata suoraan yhtäkään niistä, vaan kerrotaan yleisellä tasolla, mitä palautetta opiskelijat antoivat.

Toinen graafikoista kertoi huomanneensa ryhmän ensimmäisissä kokouksissa, että joidenkin ryhmän jäsenten välillä vaikutti olevan paljon jännitteitä, ja että muutamat ihmiset jumittuivat väittelemään jostakin vähemmän tärkeästä yksityiskohdasta pitkäksi aikaa. Graafikkoa häiritsi myös, että käsikirjoitus 'eli' vielä siinäkin vaiheessa, kun hän olisi halunnut keskittyä kaikessa rauhassa tekemään grafiikoita. Graafikko havaitsi myös, ettei töiden tekeminen etänä omalla asunnolla ollut kaikkein ihanteellisin ratkaisu. Ryhmä olisi ehkä alkanut toimia paremmin, jos käytössä olisi ollut jokin yhteinen työtila, jossa kaikki olisivat säännöllisesti nähneet toisiaan. Graafikko sanoi kuitenkin oppineensa paljon siitä, miten ryhmät toimivat ja miten niiden pitäisi toimia. Lisäksi häntä harmitti, ettei ollut pystynyt käyttämään enemmän aikaa kuvien tekemiseen ja niiden hiomiseen.

Toinen ohjelmoijista kertoi niinikään oppineensa paljon ryhmässä työskentelemisestä, uuden koodauskielen (C#) ja peliohjelma Unityn käytön lisäksi. Hänen näkemyksensä mukaan suurin ongelma ryhmän sisällä oli kommunikaatio; lähinnä se että ryhmän jäsenillä tuntui olevan kovin erilaisia näkemyksiä siitä, mistä pelissä oli kyse. Ohjelmoija oli pitänyt ideointisessioista, mutta samalla harmitellut ettei kaikkia ideoita kirjoitettu ylös. Ohjelmoija oli graafikon kanssa yhtä mieltä siitä, että ryhmäytymistä olisi pitänyt olla enemmän, ja hän ehdotti yhteisiä teambuilding-harjoituksia.

Kaksi ryhmän opiskelijaa ei palauttanut kirjallista raporttia, joka oli projektiopintopisteiden saamisen edellytyksenä.

5 OMAT POHDINNAT OPETTAJAN ROOLISSA

5.1 Kannattaako pelejä kehittää opettajavetoisesti?

Kun syksyllä 2012 aloin suunnitella opetuspelihanketta, oli mielessäni muun muassa, että opiskelijat tekivät pelikursseilla pelejä keskenään, ja opettajat lähinnä katsoivat sivusta ja antoivat palautetta kurssin väli- ja loppukatselmuksissa. Entä jos opettaja ottaisi projektissa tavallista aktiivisemmän roolin? Onnistuisiko se?

Tamk:n Tietojenkäsittelyn koulutusohjelmassa eli TiKossa tehdään jatkuvasti isoja ja pienempiä TKI-hankkeita, joissa opiskelijat kehittävät pelejä, ja siellä olisi varmasti ollut paljon tietoa siitä, miten tällaisia hankkeita kannattaa viedä eteenpäin. Tikon opettajat olisivat varmasti mielellään auttaneet minua hankkeeni kanssa, mikäli heillä ei olisi ollut niin kiire omien projektiansa kanssa.

Olin talvella 2013 täysin varautunut siihen, ettei Game project -kurssilta kukaan opiskelija välttämättä tahtoisi lähteä mukaan opettajavetoiseen hankkeeseen, ja yllätyin positiivisesti, kun niin moni ilmoittautui halukkaaksi. Kenties opetuspelejä oli aiheena kiinnostava, ja varmasti joitakin ryhmän jäseniä kiinnosti myös mahdollisuus saada peli jossain muodossa levitykseen.

Ehkä keskityin liikaa tuottajan roolissa toimimiseen - rahoituksen hakemiseen ja yhteistyökumppanien etsimiseen - sen sijaan, että olisin keskittänyt huomioni ryhmähengen luomiseen opiskelijatiimin kesken sekä yksittäisten opiskelijoiden tukemiseen. Arvelin opiskelijoiden ryhmäytyvän parhaiten keskenään, ilman opettajan väliintuloa. Menivätkö tuottajan ja opettajatuutorin roolit liiaksi päällekkäin?

5.2 Opiskelijoiden motivointi?

Median, kuvataiteen tai EloTV:n koulutusohjelmissa ei yleensä juurikaan kiinnitetä huomiota opiskelijoiden motivoimiseen, sillä ohjelmien monivaiheisten valintakokeiden tarkoituksena on seuloa hakijoiden suuresta joukosta kaikkein lahjakkaimmat ja motivoituneimmat ihmiset. Opettajat olettavat, että alalle tullut opiskelija on valmiiksi innokas ja motivoitunut tekemään ja oppimaan kaikenlaista. Ehkä sen vuoksi en heti huomannut, kun ryhmässä alkoi selkeästi ilmetä motivaatio-ongelmia.

Mediaan otetaan vakituisten opiskelijoiden lisäksi vuosittain 60-80 vaihto-opiskelijaa, jotka viipyvät Tamk:ssa 2-4 periodin verran. Näistä vaihto-opiskelijoista suurin osa on erittäin motivoituneita osallistumaan tarjolla oleville kursseille, mutta poikkeuksiakin löytyy. On ihmisiä, joille vaihto-opiskelu aika vaikuttaa olevan muutaman kuukauden mittainen loma- ja juhlintakausi ulkomailla. Ollessani aikoinaan saksalaisessa yliopistossa vakituksena opiskelijana havaitsin sinne tulleissa suomalaisissa vaihto-opiskelijoissa, että vaihtoon tultiin jotta voitaisiin pääasiassa juoda suuria määriä halpaa olutta. Jos rentoutuja-vaihto-opiskelija liittyy mukaan projektiryhmään ja hänen odotetaan kantavan oman kortensa kekoon, voi syntyä jännitteitä väärin odotusten vuoksi.

Myös tekemisen kulttuuri voi olla erilainen, ja se voi vaikuttaa motivaatioon. Esimerkiksi elokuva- ja televisiotuotantojen melko suoraviivaiseen kulkuun tottuneelle opiskelijalle oli kenties vaikeaa sopeutua pelituotannon iteratiiviseen scrum-tuotantomalliin, jota pyrittiin koko projektin ajan avoimesti edistämään. Televisiotuotannoissa työryhmän jäsenten roolit sovitaan tarkasti etukäteen, eikä esimerkiksi kuvaaja tai leikkaaja ala sorkkia käsikirjoitusta, ainakaan ilman ohjaajan suostumusta. Pelituotantotiimissä taas tyypillisesti kaikki saavat sanoa mielipiteensä käsikirjoituksen ja pelimekaniikan toimivuudesta, jotta lopputulos olisi paras mahdollinen.

Daniel Pink kirjoittaa kirjassaan *Drive* motivoinnista, käyttäen monia mielenkiintoisia esimerkkejä. Pink kertoo mm. päiväkotilapsista, joille ensin opetettiin väriliitujen käytön tekniikoita. Sitten lapset jaettiin kahteen ryhmään: Ensimmäisessä ryhmässä lapsille annettiin pieni palkkio (karkki tai tarra) aina, kun joku käytti väriliitua piirtämiseen. Toisessa ryhmässä väriliitujen käyttämisestä ei annettu mitään erityistä palkintoa tai kiitosta. Tätä jatkettiin kaksi viikkoa, minkä jälkeen palkkioiden antaminen lopetettiin myös ensimmäiseltä ryhmältä. Jonkin ajan päästä tutkijat kävivät päiväkodissa uudelleen katsomassa, ketkä lapsista käyttivät väriliitua eniten. Siihen aikaan vallalla olleiden käytösteorioiden perusteella palkkion saaneiden lasten ryhmän olisi ollut kaikista motivoitunein, mutta tulos olikin päinvastainen. Ne lapset, joita ei ollut missään vaiheessa palkittu karkeilla tai tarroilla, käyttivät väriliitua mieluiten. Sen sijaan palkittujen ryhmä ei käyttänyt väriliitua enää lainkaan. (Pink, 2009, 37-38)

Daniel Pinkiltä löytyy internetistä ted.com-sivustolta mielenkiintoinen puhe, jossa hän selittää 18 minuutissa Drive-kirjansa perussisällön. Ulkoinen motivaatio (*extrinsic motivation*) eli aineelliset palkkiot kuten bonukset motivoivat työntekijöitä vain silloin, kun kyse on melko mekaanisesta ja suoraviivaista ajattelua vaativasta työstä. Toisin sanoen ihmisen saa tekemään ikävän tai pitkäväteisen työn paremmin, kun hänelle luvataan siitä jokin palkkio. Mutta sisäinen motivaatio (*intrinsic motivation*), joka mahdollistaa luovan ajattelun ja mutkikkaat, omaa järkeä vaativat työtehtävät, ei parane palkkiolupauksella, vaan pelkästään huononee siitä. Nämä tutkimustulokset eivät perustu yksittäistapauksiin, vaan niitä on toistettu useassa eri kulttuurissa ja lopputulos on aina ollut sama. (Pink, 2009)

Teinkö väärin, kun menin projektin alussa lupaamaan opiskelijoille, että mikäli löytäisin yhteistyökumppanin, voisi kaikille mukanaolijoille olla kenties luvassa rahapalkkiokin, opintopisteiden lisäksi? Lopussahan kävi ilmi, ettei puolet ryhmän jäsenistä ollut kiinnostunut edes saamaan opintopisteitä. Pinkin kirjan opetukset mielessäni pidin sentään huolta siitä, etten missään vaiheessa sanonut, että rahapalkkio olisi varma asia.

Toinen graafikoista kertoi motivaationsa vähentyneen sekä ryhmän sisäisten ristiriitojen takia että siitä, että pelin sisältö ja käsikirjoitus pysyivät niin pitkään muuttuvassa tilassa. Samantapaista viestiä kertoivat jotkut muutkin ryhmän jäsenet, kun keskustelin heidän kanssaan kahden kesken. Jälkikäteen ajatellen vaikuttaa siltä, että sisäiset kiistat vaikuttivat opiskelijaryhmän naisjäseniin enemmän kuin miehiin, mutta koska on kyse näin pienestä määrästä ihmisiä, kyse saattoi olla myös henkilökemioiden ongelmista. Olisi silti mielenkiintoista tietää, ovatko naiset työryhmissä keskimäärin miehiä herkempiä ihmissuhteiden sujuvuudelle.

5.3 Oliko scrum-malli toimiva?

Oliko ketterän projektinhallinnan malli eli scrum sittenkään oikea lähestymistapa tämän projektin kanssa? Uskon, että malli on sinänsä toimiva, mutta kenties tapa jolla sitä käytettiin olisi voinut olla parempi, ryhmäytymistä suosivampi. Seuraavassa vastaavanlaisessa projektissa voisi kokeilla heti alkuun 2-3 päivän mittaista intensiivistä ideointipajaa, jossa ryhmän jäsenet samalla tutustuvat toisiinsa paremmin. Usein toistettu, Bruce Tuckmanin alun perin kehittämä ryhmätyöskentelyn sanonta "*forming - storming - norming - performing*" voisi tällöin toteutua kokonaisuudessaan. Nyt tuntui siltä, että kun päästiin *storming*-vaiheeseen, se oli hajottaa koko ryhmän, eikä uusia tekemisen normeja päässyt kunnolla syntymään. (Tuckman, 1965)

5.4 Olisinko ohjaavana opettajana/tuottajana voinut estää ristiriidat?

Kuten sanottu, yhtäaikainen roolini rahoitusta ja yhteistyökumppaneita metsästävästä tuottajana yhdistettynä opettajan rooliini saattoi haitata keskittymistäni niin, etten havainnut ryhmädynamiikan ongelmia ja sitä, etteivät kaikki opiskelijat tiimissä kokeneet työskentelyä pelin eteen mielekkäänä. Minulta jäi myös huomaamatta, ettei yksi ryhmän jäsenistä oikeastaan tehnyt juuri mitään, mikä vaikutti kaikkien muidenkin suoriin sekä motivaatioon.

5.5 Entä jos kyseessä olisi ollut kaupallinen projekti?

Mikäli olisimme olleet tekemässä kaupallista projektia koulun ulkopuolella, olisin todennäköisesti kirjoittanut levelien käsikirjoitukset melko pitkälle itse ja muokannut niitä työryhmältä ja testauksen perusteella saadun palautteen perusteella. Työryhmä olisi ollut tiiviimmin yhteydessä toisiinsa, ja töitä projektin eteen olisi tehty säännöllisesti joka päivä. Samoin olisin ollut tiukempi sen suhteen, että kaikki ryhmän jäsenet tekevät aktiivisesti jotain hyödyllistä. En olisi myöskään aloittanut projektia ilman yhteistyökumppania tai rahoitusta. Mutta koska lopputulos ei vastannut kenenkään odotuksia, niin ehkä juuri edellämainittuihin seikkoihin kannattaa kiinnittää huomiota myös oppilaitosprojekteissa.

6 YHTEENVETO

Johdannossa esitettiin seuraava kysymys: *Oliko projektista hyötyä, ja jos oli, niin mitä?* Mikä oli projektin arvo?

Opiskelijoiden aikaansaama erittäin suppea pelidemo ei tyydyttänyt laadullisesti tai sisällöllisesti sille asetettuja tavoitteita. Ehkä tavoitteet olivat liian korkealla siihen nähden, mitä oli opiskelijavoimin mahdollista saada aikaan? Kahden tai kolmen hengen ammattilaistiimi olisi saanut vastaavanlaisen tuotteen aikaan arviolta viiden työpäivän aikana. Opiskelijoilta siihen kului nelisen kuukautta.

Toisaalta opiskelijatiimit ovat saaneet aikaan todella hienoja pelidemoja ns. Game jam -tapahtumissa. Global Game Jam järjestettiin 63 eri maassa vuonna 2013, jolloin saman viikonlopun aikana pelitiimejä kokoontui 319 paikkakunnalle, tarkoituksenaan luoda peli annetusta teemasta 48 tunnissa. Tapahtumaan osallistui maailmanlaajuisesti 16 705 henkeä, ja pelejä tehtiin 3248. Luvut ovat vaikuttavia, ja vielä vaikuttavampia olivat monet aikaansaannoksista. Game jam -tapahtumiin osallistutaan täysin ilman korvausta, eivätkä siihen osallistuvat opiskelijat saa peleistään opintopisteitä. Game jamit ovat hyvä esimerkki Daniel Pinkin mainitsemista luovan työn motivoinnin kolmesta periaatteesta: autonomia, osaaminen ja tarkoitus. (*autonomy, mastery, purpose*). (<http://globalgamejam.org>) (Daniel Pinkin RSA-luento, 2010)

Opiskelijoiden aikaansaamaa pelidemoa ei voinut keskeneräisyytensä takia testata suomen tunnilla, joten pelidemon opetuksellinen arvo jäi siinä mielessä täyttymättä. Projektin varsinainen arvo oli mielestäni siinä, mitä tiimissä mukana olleet opiskelijat oppivat ja mitä itse opin peliprojektien ohjaamisesta. Projektin alussa asetettu kysymys - *voiko pelin avulla oppia suomen kieltä hauskesti* - jäi toistaiseksi vaille vastausta. En kuitenkaan ole menettänyt uskoani siihen, etteikö olisi mahdollista luoda tällainen opetuspelejä.

LÄHTEET

Kirjallisuus ja artikkelit:

Serious Games – An Overview

Tarja Susi, Mikael Johannesson, Per Backlund, 2007

Technical Report HS- IKI -TR-07-001, School of Humanities and Informatics,
University of Skövde, Sweden

Mihály Csíkszentmihályi: Creativity - Flow and the Psychology of Discovery and
Invention (Harper Collins, 1996)

Jane McGonigal: Reality is Broken: How Games Make Us Better and How They
Can Change the World (2011)

Ralph Koster: Theory of Fun for Game Design (Paraglyph Press, 2005)

Scott Rogers: Level UP! The Guide to Great Video Game Design (Wiley, 2010)

Jesse Schell: The Art of Game Design - A Book of Lenses (Morgan Kaufmann
Publishers, 2008)

Daniel Pink: Drive - The Surprising Truth about What Motivates Us (Canongate
Books, 2009)

Ken Schwaber ja Jeff Sutherland: The Scrum Guide - Scrumin määritelmä ja
pelisäännöt (scrum.org, 2012)

Bruce W. Tuckman: Developmental Sequence in Small Groups (Psychological
Bulletin, 1965, Vol 63, 6, 384-399)

Internet-sivustot:

http://yle.fi/uutiset/maahanmuuttaja_saa_odottaa_kieliopetusta_helsingissa_jon_o_yli_4_kuukautta/6685617

<http://appatta.com/pages/press-releases>

<http://www.beiz.com/index.html>

<http://www.duolingo.com/>

<http://www.joytunes.com/piano/>

<http://kansainvalisenosaamisenpalvelut.wordpress.com/>

http://www.kopioisto.fi/avek/tuen_hakeminen/digidemo/

<http://larelekman.com/scrumguide/>

<http://www.nordicgameprogram.org>

<http://www.rosettastone.eu/>

http://www.takk.fi/takk/hanketoiminta/kansainvalisen_osaamisen_palvelut.html

<http://www.Tekes.fi/ohjelmat/skene>

<http://www.tredea.fi/live/kansainvalisen-osaamisen-palvelu/>

http://www.ted.com/talks/dan_pink_on_motivation.html (Daniel Pinkin animoitu luento YouTubessa)

http://en.wikipedia.org/wiki/Global_Game_Jam

<http://globalgamejam.org/about>

<http://vimeo.com/58263098#at=0> (Global Game Jam 2013 -tapahtuman koostevideo Vimeo-palvelussa)

Research and development project:**FINNISH LEARNING GAME**

- Carita Forsgren / TAMK Art, Music & Media

Student team members (30.1.2013)

M.A. level writer, production assistant, sound designer

P.R. - ? (also writer?)

J.F. -programmer for Unity

N.I. - Unity programmer

H.H. - visualist, animator

L.R. - visualist, animator

What the game should include

- The genre is a one-player adventure game, preferably a fantasy or scifi setting
- 2D / 3D graphics
- No quizzes please!
- The main character learns what is being said in a situation, and has to respond to that
- What is said also appears as text
- Just Finnish is used throughout the game
- There can be a threat/enemies, but no excessive violence (think Machinarium or LostWinds)
- Transposable into other languages as well?
- Possibility to compare scoreboards with other players

Learning goals

- The player learns to recognize and use Finnish phrases and common words
- The player learns how Finnish words are pronounced and written
- The player gets interested in the language, wants to learn more
- The player has fun AND learns the language while playing the game!

Framework

- Platforms: Mobile, iPad
- The game will be made in Unity, as 2D
- Possible concept: A survival game, where the player is a foreigner who has just arrived to Finland. The goal is to survive for 24 hours in a Finnish city in January, when it's dark and -15 centigrades outside. Subgoals: finding food and coffee, getting warm clothes, getting friends and not gaining enemies, having fun in Finland, finding a place to stay the night. In order to survive, the player has to learn words and phrases in Finnish.

Schedule

- The game will be in playable condition by the middle of May 2013.
- Next meeting with the group: 18.2.2013 at 13.00

Rahoitus

Words & phrases to be learned after a successful gameplay:

Verbs	Pronouns	Nouns	Numerals
tule!	minä/minua/minulle	maito, maitoa	yksi
opi / opettele	sinä/sinua/sinulle	tyttö, tytöt, tyttöä	kaksi
anna...	tuo	poika, pojat, poikaa	kolme
mene...	tämä	koira, koirat, koiraa	neljä
älä...	hän	kissa, kissat, kissaa	viisi
ota.. / älä ota...	me	aurinko	kuusi
ymmärrän/en ymmärrä te		kuu	seitsemän
heitä!	he	talo, talon, talossa	kahdeksan
tuo...	se	kukka, kukkaa	yhdeksän
varo	ensimmäinen	puu, puut	kymmenen
maksaa	viimeinen	tie, tiellä	sata
osta	ne	katu, kadulla	ensimmäinen
on, olet, olen	kuka	hirviö	toinen
sano		hinta	kolmas
kerro		tehtävä	neljäs
syö		kello	viides
ei / en / et		sana, sanaa	
vie		suomi, suomea	
soita		musiikki, musiikkia	
katso		kana	
tee		muna	

Adjectives	Adverbs	More nouns	
sininen	anteeksi	pulla	järvi
punainen	ei	kahvi	lasi
keltainen	kyllä	jäätelö	vesi / veteen/ vettä
musta	joo	leipä	tuli
sininen	-ko?	kynä	auto
valkoinen	siellä	kirja	pyörä
vihreä	tänne	savu, savua	lapsi
harmaa	sinne	kivi	metsä/metsässä/ metsään
hyvä, hyvää	kiitos	jänis	sauna / saunaan
paha, pahaa	hei	isä	äiti
kuuma	montako...?	karhu	itikka
kylmä	ylös	kuppi	
suomalainen	alas		
englantilainen	mitä		
japanilainen	niin		
amerikkalainen	kaikki		
	kun		
	paljon		
	vähän		

THE FINNISH QUEST: Feedback form

- 1) Was the game demo fun to play?
- 2) What do you think was good about the game demo?
- 3) What did you learn from the game demo?
- 4) Was there something you did not understand?
- 5) What frustrated you while you played the game demo?
- 6) To your opinion, how could the game be improved?